

Temat AGH dla Beamer-a

Przykładowa prezentacja

Stanisław Polak^{1,2}

¹Wydział Informatyki
ul. Kawiorzy 21
30-055 Kraków

<http://www.icsr.agh.edu.pl/~polak/>

²Druga afiliacja

⇐ Aktualna wartość

⇐ rozmiaru lewego marginesu

⇐ to 43.80011pt

Aktualna wartość ⇒

rozmiaru prawego marginesu ⇒

to 43.80011pt ⇒

Możesz je zmieniać za pomocą parametru 'margins' —
`\usetheme[margins=...]{AGH}`

Część I

Przykłady

Plan prezentacji



1 Elementy podstawowe

Plan prezentacji



1 Elementy podstawowe

2 Matematyka

Plan prezentacji



1 Elementy podstawowe

2 Matematyka

3 Informatyka

Wyszczególnienie



- Element 1
- Element 2
- Element 3

Wyszczególnienie



- Element 1
- Element 2
- Element 3

Odkrywanie po kolei

- Element 1

Wyszczególnienie



- Element 1
- Element 2
- Element 3

Odkrywanie po kolei

- Element 1
- Element 2

Wyszczególnienie



- Element 1
- Element 2
- Element 3

Odkrywanie po kolei

- Element 1
- Element 2
- Element 3

Wyliczenie



- ① Element 1
- ② Element 2
- ③ Element 3

Wyliczenie



- ① Element 1
- ② Element 2
- ③ Element 3

Odkrywanie elementów po kolei z
jednoczesnym wyróżnianiem

① Element 1

Wyliczenie



- ① Element 1
- ② Element 2
- ③ Element 3

Odkrywanie elementów po kolei z
jednoczesnym wyróżnianiem

- ① Element 1
- ② Element 2

Wyliczenie



- ① Element 1
- ② Element 2
- ③ Element 3

Odkrywanie elementów po kolei z
jednoczesnym wyróżnianiem

- ① Element 1
- ② Element 2
- ③ Element 3

Podstawowe bloki



Definicja

Zbiór składa się z elementów.

Przykład

Zbiór $\{1, 2, 3, 5\}$ zawiera cztery elementy.

Błędne Twierdzenie

$1 = 2$.

Otoczenia matematyczne



Twierdzenia

Twierdzenie (Pitagorasa)

$$a^2 + b^2 = c^2$$

...

Definicja

...

Dowody

Dowód.

...



Dynamiczny wzór matematyczny



$$\binom{n}{k} =$$

Dynamiczny wzór matematyczny



$$\binom{n}{k} = \frac{n!}{k!(n-k)!}$$

Rysowanie po slajdzie



Ułamek składa się z:

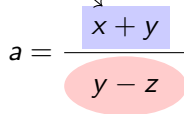
$$a = \frac{x + y}{y - z}$$

Rysowanie po slajdzie



Ułamek składa się z:

- Licznika



The diagram shows the fraction $a = \frac{x+y}{y-z}$. The numerator $x+y$ is enclosed in a light blue rectangular box, and the denominator $y-z$ is enclosed in a light red oval. A curved arrow originates from the bullet point 'Licznika' and points directly to the blue box containing the numerator.

$$a = \frac{x+y}{y-z}$$

Rysowanie po slajdzie



Ułamek składa się z:

- Licznika

- Mianownika

$$a = \frac{x + y}{y - z}$$

Użycie otoczenia 'listings'



```
1 /* The first program in C++ */
```

Użycie otoczenia 'listings'



```
1 /* The first program in C++ */  
2 #include <iostream>
```

Użycie otoczenia 'listings'



```
1 /* The first program in C++ */  
2 #include <iostream>  
3 using namespace std;
```


Użycie otoczenia 'listings'



```
1  /* The first program in C++ */  
2  #include <iostream>  
3  using namespace std;  
4  void main()  
5  {  
  
7  }
```

Użycie otoczenia 'listings'



```
1  /* The first  program in C++ */
2  #include <iostream>
3  using namespace std;
4  void main()
5  {
6      cout
7  }
```

Użycie otoczenia 'listings'



```
1  /* The first program in C++ */
2  #include <iostream>
3  using namespace std;
4  void main()
5  {
6      cout << "Hello World!"
7  }
```

Użycie otoczenia 'listings'



```
1  /* The first program in C++ */
2  #include <iostream>
3  using namespace std;
4  void main()
5  {
6      cout << "Hello World!" << endl;
7  }
```

Użycie otoczenia 'minted'



1

```
/* The first program in C++ */
```

Użycie otoczenia 'minted'



```
1  /* The first program in C++ */  
2  #include <iostream>
```

Użycie otoczenia 'minted'



```
1  /* The first program in C++ */
2  #include <iostream>
3  using namespace std;
```

Użycie otoczenia 'minted'



```
1  /* The first program in C++ */
2  #include <iostream>
3  using namespace std;
4  void main()
5  {
7  }
```


Użycie otoczenia 'minted'



```
1  /* The first program in C++ */
2  #include <iostream>
3  using namespace std;
4  void main()
5  {
6      cout
7  }
```

Użycie otoczenia 'minted'



```
1  /* The first program in C++ */  
2  #include <iostream>  
3  using namespace std;  
4  void main()  
5  {  
6      cout << "Hello World!"  
7  }
```

Użycie otoczenia 'minted'



```
1  /* The first program in C++ */
2  #include <iostream>
3  using namespace std;
4  void main()
5  {
6      cout << "Hello World!" << endl;
7  }
```




Część II

Dodatek



Aktualna wersja szablonu jest dostępna pod adresem <https://github.com/polaksta/LaTeX/tree/master/beamertHEMEAGH>¹

¹W przypadku Overleaf-a jest on pod adresem
<https://www.overleaf.com/read/fkjdtHnBrfhj#9c6184>

-  **Wikibooks**
L^AT_EX/Source Code Listings
https://en.wikibooks.org/wiki/LaTeX/Source_Code_Listings
-  **Till Tantau, Joseph Wright, Vedran Miletić**
The beamer class
<http://mirror.ctan.org/macros/latex/contrib/beamer/doc/beameruserguide.pdf>
-  **Leslie Lamport**
L^AT_EX: a document preparation system : user's guide and reference manual
Addison-Wesley Pub. Co., 1994



Autor

Tytuł artykułu

Edytor, rok

Uwagi



Autor

Tytuł artykułu

Edytor, rok

Uwagi

[6]

Autor

Tytuł artykułu

Edytor, rok

Uwagi

Bibliografia III



[Polak98] Autor
Tytuł artykułu
Edytor, rok
Uwagi